

Penerapan Pendekatan Kinestetik Berbantuan Media *3r Activities* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar

Rini Yuliati
SMP Negeri 2 Gempol
E-mail: riniyuliati1969@gmail.com

Diterima: Mei 2022, Di publikasikan: Juni 2022

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Gempol antara lain: kurang aktifnya peserta didik, kurang antusias kurang kreatifnya dalam mengikuti pembelajaran daring, Selama pembelajaran peserta didik kurang maksimal dalam aktivitas belajarnya. Adanya permasalahan tersebut menuntut guru untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Sebagai alternative guru dalam melakukan perbaikan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan pendekatan kinestetik berbantuan Media 3 R. Perbaikan pembelajaran ini bertujuan untuk : meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan kinestetik dilaksanakan di kelas 7.F SMPN 2 Gempol selama 3 (tiga) kali pertemuan pada materi kegiatan ekonomi produksi. Langkah Pelaksanaan best practice ini melalui literasi LKPD Online, pembuatan media 3 R dan menghasilkan produk dari pemanfaatan sumber belajar di lingkunganya. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis untuk mengukur peningkatan kreativitas dan prestasi belajar. Pembelajaran diikuti oleh 29 peserta didik 7.F secara daring melalui soal online yang terdiri dari 15 soal Pilihan Ganda dan 4 soal Uraian. Ketuntasan belajar pada kondisi awal sebesar 55%, dan kondisi akhir 83%. Hal ini menunjukkan ada peningkatan ketuntasan belajar sebesar 28%. Kemudian hasil kreativitas menunjukkan hasil yang baik sebesar 93% . Dari data tersebut menunjukkan pendekatan kinestetik berbantuan media 3R Activites dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar peserta didik, adanya ketuntasan belajar dan aktivitas tersebut menumbuhkan kesadaran peduli lingkungan melalui kegiatan 3 R (Reduce, Reuse, Recycle).

Kata Kunci: Pendekatan Kinestetik, Media 3R Activities, Kreativitas; Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi dan pada masa pandemi covid-19 ini, paradigma belajar dan pembelajaran tidak harus belajar di kelas. Dengan demikian, belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses usaha aktif yang dilakukan oleh peserta didik secara sengaja, dan berlangsung secara berkesinambungan, yang bertujuan untuk memperoleh perubahan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang positif dan relative bersifat permanen sebagai pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan (di dalam maupun di luar sekolah atau rumah) (Kusmaharti, 2021).

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau yang dikenal dengan moda daring, pendidik dan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam jaringan yaitu menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan beberapa aplikasi seperti WhatsApp, Google Classroom, Office 365, Zoom, dan lain sebagainya. Hal ini mengacu pada Surat Edaran Kemdikbud Nomor 40 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19 dan dampaknya bagi kesehatan dan keselamatan. Pada prinsipnya dalam proses pembelajaran diharapkan terjadi kegiatan belajar dan dapat menghasilkan perubahan yang terarah, bersifat positif, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini, peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri dengan berbagai sumber yang ada atau dengan bimbingan guru secara daring (Febrianto, dkk, 2020; Fanny & Nursafitri, 2021; Saputra, dkk, 2021; Azmy, dkk, 2022).

Pada kenyataannya, pembelajaran IPS di SMPN 2 Gempol yang dilakukan melalui moda Pembelajaran Jarak Jauh berbasis teknologi masih banyak mengalami hambatan baik secara teknis, proses, maupun prestasi peserta didik.

Permasalahan lain yang dihadapi adalah penyampaian materi secara daring yang masih monoton, didominasi kirim materi di group Whatsap, peserta didik hanya sebagai penerima materi, banyaknya materi yang harus disampaikan kepada peserta didik dan waktu yang sangat terbatas sehingga materi tidak dapat disampaikan dan terserap secara maksimal. Oleh karena itu, solusi yang dapat diterapkan adalah melalui pendekatan kinestetik dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

Pendekatan pembelajaran kinestetik dilaksanakan melalui kegiatan bermakna dengan mengaplikasikan gerakan serta penekanan pada penalaran dan komunikasi per peserta didik sehingga membantu peserta didik berkebutuhan khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Ulia & Sari, 2018; Hakim, dkk, 2020). Selain itu, banyak cara menyelamatkan bumi dari kerusakan diantaranya melalui reduce, reuse dan recycle. Sejalan dengan konsep SMP Negeri 2 Gempol, maka kegiatan ini dilakukan dalam praktik keseharian termasuk dalam kegiatan pembelajaran IPS. Peserta didik belajar menerapkan pengetahuan yang diperoleh melalui pembuatan produk kreatif, sehingga peserta didik berlatih meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menemukan konsep-konsep secara nyata dengan menggunakan media “3R Activity” activity. Media “3R Activity” membantu peserta belajar memahami materi yang bersifat abstrak yang divisualisasikan secara lebih jelas dan nyata (Hanifah, dkk, 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, maka moda Pembelajaran Jarak Jauh harus dibenahi melalui “Penerapan Pendekatan Kinestetik Berbantuan Media 3 R Activities untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas 7.F SMPN 2 Gempol Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022”.

METODE PENELITIAN

Best Practice ini dilaksanakan di SMPN 2 Gempol adalah masih rendahnya kreativitas dan prestasi belajar IPS peserta didik selama pembelajaran jarak jauh atau daring.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan, Praktik baik pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan kinestetik berbantuan Media 3R Activities di SMPN 2 Gempol selama 3 (tiga) kali pertemuan, yaitu pada hari Selasa, 1 Februari 2022, Selasa, 8 Februari 2022 dan Rabu, 16 Februari 2022.

Subyeknya adalah peserta didik kelas 7.F SMPN 2 Gempol berjumlah 29 orang, terdiri dari 16 orang perempuan dan 13 orang laki-laki dengan karakteristik peserta didik memiliki potensi dan kompetensi yang heterogen.

Cara Pemecahan Masalah a) Perencanaan Tindakan (Planning) Pada tahap ini, penulis menyiapkan administrasi pembelajaran seperti: Prota, Promes, Silabus, RPP, LKPD serta instrument penilaian. b) Pelaksanaan Tindakan (Action) Praktik baik pembelajaran jarak jauh yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar peserta didik dengan pendekatan kinestetik berbantuan Media 3R Activities dengan langkah pembelajaran sebagai berikut:

Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 1 Februari 2022 Kegiatan sbb: a) Peserta didik menyimak paparan materi kegiatan ekonomi produksi yang disajikan dalam bentuk LKPD online G-slide untuk memahami lebih lanjut materi, b) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya di group tentang hal-hal yang belum paham, c) Guru bertanya jawab dengan peserta didik dari materi yang sudah dipelajari.

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 8 Februari 2022, Kegiatan Guru menanyakan tentang limbah rumah tangga yang dijumpai di rumah. a) Peserta didik menyimak paparan materi kegiatan ekonomi produksi yang disajikan dalam bentuk LKPD online G-slide untuk memahami lebih lanjut materi, b) Guru menanyakan kembali kegiatan berliterasi melalui LKPD yang telah dilaksanakan dengan memberikan penegasan tentang membuat media 3 R Activities sebagai media yang akan memperjelas konsep dari materi yang dipelajari c) Selanjutnya guru memberi tugas untuk membuat media 3 R dari bahan limbah atau barang bekas rumah tangga sesuai kemampuan peserta didik dari bahan yang didapatkan, d) Peserta didik yang sudah selesai membuat medianya untuk mengisi lembar kerja dari kegiatan membuat media 3 R dituangkan dalam bentuk presentasi baik lewat suara (voice) atau video sesuai dengan kreativitas masing-masing yang disesuaikan dengan kondisi perangkat yang dimiliki, e) Selanjutnya peserta didik mengirim kegiatan mengisi lembar kerja dan presentasi media 3 R dalam bentuk suara atau video, f) Guru memberi apresiasi kepada peserta didik yang sudah menyelesaikan paling awal dengan memberi voucher pulsa, g) Guru memberi penguatan terhadap hasil kerja mandiri membuat media 3 R

Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Februari 2022, Kegiatan sbb: Peserta didik mengerjakan soal dengan mengklik link soal yang sudah dibagikan di group. Soal terdiri dari Pilihan Ganda 15 soal dan 4 Uraian

Berikut adalah aktivitas kegiatan pembelajaran menerapkan pendekatan kinestetik berbantuan media 3 R activities :



Gambar 1.2 Aktivitas pembelajaran

- a. Observasi (Observating)

Karena pembelajaran secara daring, sehingga kegiatan pengamatan hanya dapat dilaksanakan pada saat pembelajaran daring dan dari hasil presentasi melalui video pembuatan media 3R dan atau voice.
- b. Hambatan

Ada beberapa hambatan atau kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan praktik pembelajaran daring antara lain: 1) Sulit memantau kegiatan belajar peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung karena melalui group Whatsap, 2) Kesulitan dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik karena tidak terlihat secara fisik, 3) Kesulitan mengetahui peserta didik dalam mempraktikkan media

HASIL DAN PEMBAHASAN

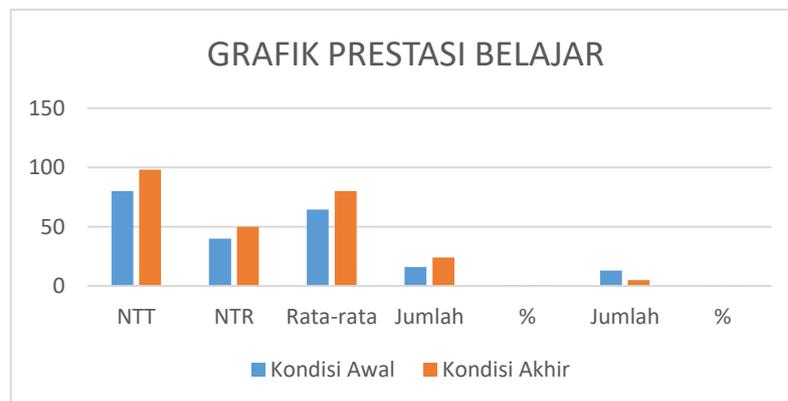
Hasil

Untuk memperoleh data hasil pembelajaran daring yang telah dilaksanakan, maka penulis menggunakan tes tertulis yang terdiri dari 15 soal Pilihan Ganda dan 4 soal Uraian. Tes tertulis ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami materi yang dipelajari. Kemudian penilaian ketrampilan membuat media 3 R Activities untuk mengukur kreativitas peserta didik, baik penilaian berupa karya sampai penilaian dalam bentuk video presentasinya.

Evaluasi atau penilaian dilaksanakan setelah semua proses pembelajaran materi kegiatan ekonomi produksi telah selesai. Setelah diadakan penilaian harian (PH), hasilnya dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai tertinggi dan nilai terendah, dan prosentasi ketuntasan belajar. Data hasil penilaian harian dapat disajikan dalam bentuk tabel 1.1 berikut ini!

Tabel 1.1. Hasil Penilaian Harian

Pembelajaran Daring	Hasil penilaian			Ketuntasan Belajar		Belum Ketuntasan Belajar	
	NTT	NTR	Rata-rata	Jumlah	%	Jumlah	%
Kondisi Awal	80	40	64,48	16	55%	13	45%
Kondisi Akhir	98	50	79,97	24	83%	5	17%



Grafik 1.1. Rekapitulasi Prestasi Belajar

Berdasarkan tabel 1.1. dan Grafik 1.1. diatas, diperoleh keterangan sebagai berikut : a) Pada tahap kondisi awal, penilaian harian dihasilkan data sebagai berikut nilai tertinggi = 80, nilai terendah = 40, rata-rata = 64,48 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 55%., b) Pada kondisi akhir, penilaian harian dihasilkan data sebagai berikut nilai tertinggi = 98, nilai terendah = 50, rata-rata = 79,97 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 83%, c) Jika data diatas diperbandingkan antara kondisi awal dengan kondisi akhir, maka terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi 98 sebanyak 1 orang peserta didik yang semula nilai tertingginya yaitu 80, dan rata-rata hasil ulangan harian juga ada peningkatan dari semula 64,48 pada kondisi akhir meningkat menjadi sebesar 79,97 atau ada peningkatan sebesar 15,48 (28%). Ketuntasan belajar secara klasikal pada kondisi awal sebesar 55% (16 peserta didik) dan pada kondisi akhir sebesar 83% (24 peserta didik).

Tabel 1.2. Hasil penilaian keterampilan untuk mengukur kreativitas

Pembelajaran Daring	Hasil penilaian			Ketuntasan Belajar		Belum Ketuntasan Belajar	
	NTT	NTR	Rata-rata	Jumlah	%	Jumlah	%
Hasil	92	60	80	27	93%	2	7%



Grafik 1.1. Kreativitas Peserta Didik

Pada pengukuran kreativitas peserta didik dihasilkan data penilaian sebagai berikut yaitu hasil praktek peserta didik Nilai tertinggi 92 yang berarti hasil praktek berupa karya ternyata 93% (27 peserta didik) kreativitasnya baik, sedangkan yang hasil kreativitasnya masih perlu ditumbuhkannya yaitu 7% (2 peserta didik) dengan nilai terendah 60.

Praktik baik pembelajaran yang dilakukan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar peserta didik materi kegiatan ekonomi produksi pada kondisi awal masih rendah. Peserta didik selama pembelajaran daring mengalami kesulitan dalam hal memahami materi yang diberikan guru. Hal ini disebabkan guru masih didominasi metode ceramah dan tekstual dalam pembelajaran hanya mengirimkan naskah materi melalui group Whatsap, guru belum mengaktifkan peserta didik untuk beraktivitas dan membuat media pembelajaran. Tetapi setelah dilaksanakannya perbaikan dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan kinestetik peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar dengan bantuan media 3 R, kepedulian dan kreativitas peserta didik meningkat dalam hal ini mengalami kenaikan yang signifikan yang dapat dilihat dari tingkat pengumpulan media dan kesiapan mengikuti pembelajaran meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ratnasari (2021) bahwa penerapan pendekatan kinestetik dengan media 3R dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS.

Meningkatnya kreativitas dan prestasi belajar ditunjukkan pada kegiatan kreativitasnya peserta didik dalam membuat media 3 R activities walaupun melaksanakan di rumah tetapi tingkat tanggung jawab melaksanakannya dapat

dibuktikan dari rekaman video yang dikirimkan hasil karya sendiri. Dan dari kegiatan praktik langsung berbanding lurus ada peningkatan prestasi belajar pada materi kegiatan ekonomi produksi. Awalnya peserta didik mengalami kesulitan dalam membuat media 3 R dan pengisian lembar kerja, dan membuat presentasi dari media yang dibuat, namun setelah ada bimbingan dan motivasi serta ada contoh dari peserta didik yang lebih dulu mengerjakan, akhirnya sangat membantu sekali peserta didik lain untuk segera menyelesaikannya. Ada beberapa peserta didik yang tidak lengkap dalam menyelesaikan tugasnya karena kondisi perangkat yang dimilikinya terbatas. Namun demikian, adanya kekuarangan yang terjadi, pemanfaatan media 3 R mampu meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan yang diperoleh dari hasil praktik baik pembelajaran adalah sebagai berikut: Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual berbantuan media 3R activities ini adalah diawali pembelajaran dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar dengan memanfaatkan media 3 R dari barang bekas hasil limbah rumah tangga. Berdasarkan hasil pembelajaran di kelas 7.F semester genap SMPN 2 Gempol Kabupaten Pasuruan tahun pelajaran 2021/2022, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kinestetik berbantuan media 3R activities dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, yaitu ditunjukkan kreativitas dengan predikat baik 26 peserta didik atau sebesar 87 % dari 29 peserta didik dan terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dimana ketuntasan belajar secara klasikan diperoleh hasil sebesar 89% dari 29 peserta didik.

DAFTAR PUSTAK

- Azmy, B., Juniarso, T., & Setiawan, B. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis IT: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Kanigara*, 2(1), 8-15.
- Depdiknas, 2012. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pusat Pengembangan Bahasa. Gramedia.
- Oemar, Hamalik. 2001. Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara.
- Fanny, A. M., & Nursafitri, L. (2021). MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE THINK-PAIR-SHARE UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA NEW NORMAL. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 74-86.
- Febrianto, K., YUSTITIA, V., & IRIANTO, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92-98.
- Kusmaharti, D. (2021). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA SECARA DARING: STUDI KASUS PADA MAHASISWA PGSD

- SAAT PANDEMI COVID-19. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 252-258.
- Mujadi, Agus dkk. 2007. *Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Mark L.Smith, dkk. 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*, Terj. Abdul Qodir Shaleh. Jogjakarta: Mirsa Media Pustaka
- Hakim, N. P., Purwandari, D. A., & Sujarwo, S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Visual Auditori Kinestetik (VAK) Berbasis Sosiodrama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 115-123.
- Hamalik, Oemar. 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Hanifah, M., Mohmadisa, H., Yazid, S., Nasir, N., & Balkhis, N. S. (2021). Exploration of Youth Engagement Practices in Environmental Activities Construct. *Sustainability and Climate Change*, 14(5), 305-312.
- Mardia, dkk. 2006. *Kewirausahaan*. Penerbit: Yayasan Kita Menulis.
- Ginting, Abdurrahman. 2009. *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*. Humaniora Utama Press.
- Ratnasari, A. (2021). Meningkatkan Kreativitas, Hasil Belajar, dan Antusiasme melalui Teknik Pemodelan Kinestetik Produktif Berbantuan Media “3R Activity” pada Mata Pelajaran IPS. *Paedagogie*, 16(1), 21-28.
- Saputra, N., Hikmah, N., Saputra, M., Wahab, A., & Junaedi, J. (2021). Implementation of Online Learning Using Online Media, During the Covid 19 Pandemic. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 1802-1808.
- Ulia, N., & Sari, Y. (2018). Pembelajaran visual, auditory dan kinestetik terhadap keaktifan dan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 175-190.